

# **INOVASI PERPUSTAKAAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK LAYANAN INFORMASI, PENELITIAN DAN REKREASI DI STMIK AKAKOM YOGYAKARTA**

Muhammad Abdullah Al Muwahhid, 135410025

## **A. LATAR BELAKANG**

Berdasarkan undang – undang dasar Republik Indonesia No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Di dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia, perpustakaan sebagai pusat penyebaran informasi memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan studi di jenjang apa pun mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Sehingga bukanlah hal yang mudah dalam mengelola segala sumber informasi yang ada sesuai dengan kebutuhan pemakainya, diperlukan penyesuaian yang tepat pada berbagai bidang salah satunya adalah teknologi.

Teknologi merupakan suatu hal yang akan terus berkembang. Salah satu dampak perkembangan teknologi pada kehidupan bermasyarakat di Indonesia adalah cepatnya penyebaran informasi melalui berbagai media elektronik. Dengan peran teknologi informasi yang sangat berdampak tersebut, perpustakaan seharusnya dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang sehingga dapat meningkatkan kualitas penyebaran informasi di perpustakaan sesuai dengan fungsi perpustakaan.

Sebagaimana yang tertera pada undang – undang dasar Republik Indonesia No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan bahwa perpustakaan memiliki fungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Berdasarkan fungsi perpustakaan tersebut, maka sudah seharusnya perpustakaan dapat berjalan

sesuai dengan fungsinya sehingga dapat meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan membuat sebuah makalah yang berjudul “*INOVASI PERPUSTAKAAN STMIK AKAKOM YOGYAKARTA BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK LAYANAN INFORMASI, PENELITIAN DAN REKREASI*” yang didasari oleh fungsi perpustakaan sesuai dengan undang – undang dasar Republik Indonesia No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan.

## **B. LAYANAN PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI DI INDONESIA**

Perpustakaan memiliki peran sebagai penunjang dalam melaksanakan tri darma perguruan tinggi. Sebagaimana disebutkan dalam buku pedoman perpustakaan perguruan tinggi, bahwa perpustakaan perguruan tinggi merupakan unsur penunjang perguruan tinggi dalam kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

Berdasarkan Standar Nasional Perpustakaan(SNP) Republik Indonesia untuk kategori perguruan tinggi yang terbit pada tahun 2011, layanan perpustakaan sekurang – kurangnya harus meliputi :

### **1. Layanan Sirkulasi**

Layanan sirkulasi pada perpustakaan diartikan sebagai layanan yang mencakup semua bentuk kegiatan pencatatan yang berkaitan dengan pemanfaatan, penggunaan koleksi perpustakaan dengan tepat guna dan tepat waktu untuk kepentingan pengguna jasa perpustakaan.

### **2. Layanan Referensi**

Pelayanan referensi merupakan pemberian bantuan kepada pengguna perpustakaan untuk menemukan informasi dengan cara menjawab pertanyaan menggunakan koleksi referensi, serta memberikan bimbingan untuk menemukan dan memakai koleksi referensi.

### **3. Literasi Informasi**

Menurut Mustofa (2015) literasi informasi adalah tanggungjawab pustakawan untuk memberikan kepada pengguna perpustakaan, ketrampilan dalam menggunakan sumber-sumber informasi seperti jurnal, indeks, abstrak, bibliografi, direktori dan sebagainya, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak (bentuk elektroniknya). Ketrampilan yang membuat pengguna menjadi familier terhadap sumber-sumber informasi dan teknologi yang terdapat didalam perpustakaan.

### **4. Layanan Teknologi Informasi dan Komunikasi.**

Menurut Wahyudi (1992), teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi elektronika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas informasi, serta percepatan arus informasi sehingga tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Adapun pada perpustakaan dapat diterapkan di berbagai layanan perpustakaan.

Untuk mendukung kegiatan yang ada di perpustakaan, layanan perpustakaan haruslah disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya serta keadaan sekitarnya, salah satu contohnya adalah pada UPT PERPUSTAKAAN UNS. Perpustakaan UNS meningkatkan berbagai layanannya seperti meningkatkan akses layanan penelusuran informasi ilmiah melalui CD-ROM, membuka layanan bibliografi melalui jaringan internet (telnet), menyediakan layanan digital library yang memuat dan menyimpan semua dokumen yang dihasilkan oleh sivitas akademika UNS dalam bentuk digital, dan juga menyediakan layanan melalui jaringan *online* antara perpustakaan pusat dengan perpustakaan fakultas atau unit kerja yang lain.

## **C. PERAN TEKNOLOGI PADA LAYANAN PERPUSTAKAAN DI INDONESIA**

Untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam sebuah masyarakat dapat dilakukan dengan cara meningkatkan pendidikan masyarakatnya. Dengan adanya peningkatan pendidikan dalam sebuah masyarakat, maka diharapkan dapat membawa masyarakat tersebut ke arah perubahan – perubahan di berbagai bidang sehingga mampu menghadapi berbagai permasalahan yang ada untuk masa depan. Perpustakaan sebagai sumber informasi dan ilmu dapat menjadi wadah pendidikan seumur hidup, sehingga peran perpustakaan sangatlah penting bagi kemajuan masyarakat.

Berdasarkan rilis literasi internasional yang dikeluarkan oleh *Most Literate Nations In The World* pada bulan maret 2016 bahwa Indonesia menempati urutan ke – 60 diantara total 61 negara sebagai negara literasi. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat di Indonesia memiliki kemampuan mengolah literasi yang kurang dibanding banyak negara lain di dunia. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat baca masyarakat Indonesia dimana perpustakaan sangat berperan penting dalam mendorong minat baca masyarakat. Perpustakaan di negara maju khususnya di universitas – universitas menjadi tolak ukur besar tidaknya sebuah universitas, sehingga tidak dipungkiri lagi kemegahan bangunannya serta kelengkapan koleksi, fasilitas dan layanannya yang ada di banyak perpustakaan di negara maju. Baiknya perpustakaan tentu tidak lepas dari peran teknologi yang diadopsi untuk mendukung kemajuan layanan yang ada di perpustakaan, seperti perpustakaan Craigieburn yang berada di Australia yang mendapatkan penghargaan sebagai *International Public Library of The Year* pada tahun 2014. Selain memiliki layanan yang baik, perpustakaan ini memperhatikan kenyamanan pengunjung dengan mengadopsi teknologi terkini serta arsitektur yang bergaya modern.



*Bagian interior Perpustakaan Craigieburn (Foto: Facebook, Hume Libraries and Learning)*

Menurut Saleh (2005) terdapat beberapa alasan mengapa teknologi informasi perlu digunakan di perpustakaan, antara lain : (1) Tuntutan terhadap penggunaan koleksi secara bersama. (2) Kebutuhan untuk mengefektifkan sumberdaya manusia. (3) Tuntutan terhadap efisiensi waktu. (3) Kebutuhan akan ketepatan layanan informasi. (4) Keragaman informasi yang dikelola. Berdasarkan 4 permasalahan tersebut, peran teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengatasi 4 permasalahan diatas, seperti tersedianya layanan *digital library* sebagai portal sumber informasi yang dapat memberikan efisiensi dan ketepatan waktu bagi pengunjung perpustakaan yang mencari berbagai sumber buku dan literasi.

#### **D. INOVASI PERPUSTAKAAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK LAYANAN INFORMASI, PENELITIAN DAN REKREASI DI STMIK AKAKOM YOGYAKARTA**

Pada sub bab ini, penulis akan menyampaikan ide mengenai inovasi perpustakaan pada layanan informasi, penelitian dan rekreasi yang berbasis teknologi di perpustakaan STMIK AKAKOM Yogyakarta. Penulis memfokuskan pada pembahasan 3 layanan ini berdasarkan pengalaman penulis selama ini dalam mencari sumber referensi di perpustakaan STMIK AKAKOM

Yogyakarta. Berikut ini adalah inovasi yang penulis paparkan untuk mendukung 3 layanan di perpustakaan :

**1. Membuat Media Sosial Perpustakaan Sebagai Pendukung Layanan Penyebaran Informasi.**

Layanan informasi di perpustakaan umumnya memberikan informasi terkini mengenai koleksi buku, kegiatan perpustakaan maupun berbagai informasi lainnya. Akan tetapi informasi yang diberikan sering kali tidak sampai di kalangan mahasiswa, sehingga kegiatan maupun informasi terkini mengenai perpustakaan tidak tersampaikan secara maksimal.

Pola hidup mahasiswa saat ini yang tidak dapat dipisahkan dari perangkat elektronik dan akses internetnya merupakan salah satu penyebab mereka lebih memilih untuk menggali informasi dari berbagai media yang ada di internet ketimbang hanya sekedar datang ke sumbernya langsung. Salah satu media yang paling banyak digunakan oleh anak muda saat ini adalah media sosial.

Menurut data yang dihimpun dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam hasil surveinya, dari jumlah pengguna internet Indonesia 2016 yang mencapai 132,7 juta, terdapat 3 media sosial yang paling banyak dikunjungi di Indonesia. Menurut survei tersebut, Facebook berada di posisi pertama sebagai media sosial yang paling banyak menyedot pengguna internet Indonesia, dengan 71,6 juta pengguna (54 persen). Selanjutnya di tempat kedua, media sosial untuk berbagi foto dan video pendek Instagram berhasil merebut hati para pengguna internet Indonesia dengan jumlah pengguna mencapai 19,9 juta (15 persen). Media sosial berikutnya yang paling banyak dikunjungi pengguna internet Indonesia adalah YouTube. Layanan berbagi video tersebut mengantongi 14,5 juta (11 persen). (*Sumber : <http://tekno.liputan6.com/read/2634027/3-media-sosial-favorit-pengguna-internet-indonesia>*)

Berdasarkan data diatas, maka media sosial khususnya facebook, instagram dan twitter bisa menjadi media yang sangat berdampak dalam mengoptimalkan penyebaran informasi. Untuk memaksimalkan penggunaan media sosial, diperlukan juga admin media sosial yang dapat selalu *update* mengenai berbagai informasi terkini baik mengenai perpustakaan maupun hal lain mengenai perkembangan dunia seperti informasi seputar sosial, politik dan budaya. Dengan cara seperti itu dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa untuk mengikuti perkembangan yang ada di media sosial perpustakaan.

## **2. Mewadahi Aspirasi Mahasiswa Untuk Dapat Menciptakan Berbagai Karya Tulis Ilmiah Sebagai Pendukung Layanan Penelitian**

Di dunia dunia pendidikan, penelitian merupakan salah satu bidang penting yang dapat berfungsi sebagai kegiatan yang dapat menambah sumber literasi. Peran perpustakaan tentunya sangat dibutuhkan untuk mendukung adanya kegiatan tersebut. Perpustakaan di STMIK AKAKOM Yogyakarta masih kurang optimal dalam mendukung kegiatan penelitian, hal ini dilihat dari sedikitnya mahasiswa dalam mencari sumber literasi yang ada di perpustakaan STMIK AKAKOM Yogyakarta. Inovasi yang dapat diterapkan pada layanan ini yaitu (1) mengadakan kegiatan lomba penulisan artikel ilmiah secara rutin dan (2) membuat layanan E – Jurnal dan portal artikel online yang terpasang di *digital library* STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Mengadakan kegiatan lomba penulisan artikel ilmiah dapat dilakukan secara rutin sesuai dengan tema yang diangkat. Untuk mengangkat tema yang sesuai dapat dilakukan dengan melihat tren saat ini maupun dengan membuat kuisisioner untuk mahasiswa yang disebarluaskan melalui portal perpustakaan, media sosial maupun media yang lain untuk mendapatkan tema yang sesuai dan dapat diikuti oleh mahasiswa. Kegiatan ini dapat memacu mahasiswa untuk berkarya di bidang penulisan karya ilmiah,

sehingga kedepannya mampu untuk bersaing lebih tinggi dalam penulisan jurnal internasional maupun yang semacamnya.

Untuk mendukung kegiatan diatas, diperlukan juga wadah yang berfungsi sebagai media pencarian sumber informasi serta media yang berfungsi . untuk mengumpulkan seluruh karya tulis yang dibuat oleh mahasiswa maupun dosen di STMIK AKAKOM Yogyakarta. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat layanan *E – Jurnal* dan portal artikel *online* yang terpasang di *digital library* STMIK AKAKOM Yogyakarta. Portal artikel *online* dapat diisi sesuai dengan artikel ilmiah yang telah dibuat mahasiswa melalui lomba penulisan karya tulis yang ada, sehingga dapat memacu mahasiswa untuk lebih semangat dalam membuat karya tulis. Untuk meningkatkan minat mahasiswa terhadap perpustakaan dapat dilakukan dengan cara membatasi informasi yang tersebar mengenai jurnal maupun artikel, yaitu dengan hanya memberikan informasi mengenai judul dan abstrak karya untuk layanan publik. Adapun untuk mendapatkan isi dari karya yang tersedia, mahasiswa harus mendatangi perpustakaan untuk mendapatkan akses lokal perpustakaan. Hal tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan minat mahasiswa untuk datang ke perpustakaan.

### **3. Menyediakan Area Santai Bagi Pengunjung Sebagai Pendukung Layanan Rekreasi**

Kenyamanan merupakan faktor penting bagi pengunjung perpustakaan agar betah berkunjung di perpustakaan. Fasilitas yang tersedia di perpustakaan STMIK AKAKOM saat ini masih belum ada area yang dapat digunakan untuk bersantai, sehingga mahasiswa yang sudah merasa bosan akan meninggalkan perpustakaan. Kejadian seperti ini dapat dikurangi dengan cara menyediakan area santai, yaitu menyediakan area bebas alas kaki dengan fasilitas yang mendukung untuk pengunjung bersantai. Adapun area yang dapat diterapkan adalah area yang terdapat di bagian barat area



perpustakaan, tepatnya di sebelah utara kantor kepala UPT Perpustakaan STMIK AKAKOM yang saat ini merupakan area privat pengunjung.

Untuk menunjang adanya area santai pengunjung dapat difasilitasi dengan bantal santai, permainan maupun fasilitas lain yang dapat mengurangi kejenuhan pengunjung. Sehingga diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih betah lagi untuk mengunjungi perpustakaan. Fasilitas lain yang dapat digunakan untuk menunjang kenyamanan pengunjung adalah dengan memainkan alunan suara dengan volume rendah di beberapa sudut perpustakaan, sehingga dapat mengurangi suasana jenuh pengunjung untuk membaca maupun melakukan berbagai kegiatan di perpustakaan dan memberikan kesan nyaman di perpustakaan. Hal ini sudah banyak diterapkan di berbagai perpustakaan, salah satunya di Grhatama Pustaka.

#### **E. KESIMPULAN**

Perpustakaan memiliki peran penting bagi kemajuan masyarakat khususnya di bidang pendidikan. Untuk menjadikan perpustakaan yang baik dan memiliki status aktif yang banyak dikunjungi diperlukan layanan – layanan yang baik pula. Hal ini dapat dilakukan dengan memberdayakan teknologi yang ada saat ini untuk menunjang berbagai layanan perpustakaan. Beberapa layanan yang dapat diinovasikan antara lain : (1) Layanan informasi dengan membuat media sosial perpustakaan. (2) Layanan penelitian dengan mewadahi aspirasi mahasiswa untuk dapat menciptakan berbagai karya tulis ilmiah. (3) Layanan Rekreasi dengan menyediakan area santai bagi pengunjung.

### Daftar Pustaka

- Anonim, 2011, *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*,  
[http://www.perpusnas.go.id/assets/uploads/2016/10/standar\\_nasional\\_perpustakaan-sekolah.pdf](http://www.perpusnas.go.id/assets/uploads/2016/10/standar_nasional_perpustakaan-sekolah.pdf), diakses pada tanggal 7 Maret 2017
- Mustofa, 2015, *PENDIDIKAN PEMAKAI VS LITERASI INFORMASI*,  
<http://digilib.isi-ska.ac.id/?p=499>, diakses pada tanggal 7 Maret 2017
- Saleh, Abdul Rahman, 2005, *PENDAYAGUNAAN LAYANAN PERPUSTAKAAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*,  
[http://repository.ipb.ac.id/jspui/bitstream/123456789/27344/1/Abdul%20Rahman%20Saleh\\_pendayagunaan.pdf](http://repository.ipb.ac.id/jspui/bitstream/123456789/27344/1/Abdul%20Rahman%20Saleh_pendayagunaan.pdf), diakses pada tanggal 12 Maret 2017
- Wahyudi, J.B, 1992, *Teknologi informasi dan produksi citra bergerak*,  
(Jakarta:Gramedia),